

MAJ 2005 | Numer 2

PODtext



RoSs

3 100 100

STOPKA

szefowie działów:

Doktor No	REDAKTOR NACZELNY
IronWolf	Skowyt
UszaQ	Wieża
Ross	Garnizon
Dr Wiśnia	Imperium
Kokos	Retrospekcja
Fox	FormOff

" **PODtext**" - **nowo powstały** miesięcznik o mało sprecyzowanych tematach? Właśnie tak możemy się określić... Nie ma tu tematów małych i wielkich. Jeśli podoba ci się nasze piśmko zapraszamy do współpracy. Pytacie jak? To proste. Należy przesłać próbki swoich tekstów na adres e-mail redakcji: podtext@tlen.pl

SPIS TREŚCI:

SKOWYT	PANTA BREJA	3
WIEŻA	Arthur Koestler - „Lunatycy”	6
	Erich Fromm - „O sztuce miłości”	
	Jan Paweł II - „Pamięć i tożsamość”	
	Umberto Eco - „Imię róży”	
FORMOFF	Depresja	10
RETROSPEKCJA	Gobliiins, Goblins 2, Goblins 3	11
IMPERIUM	Tęczowa Łza - odcinek 1	15
LISTY	--	24



Wyszedł kolejny numer PODtextu! Tym razem w silniejszym składzie, który mam nadzieję nie wykruszy się w następnych numerkach. Jestem zadowolony z tego że piśmko się rozwija i będzie zbierało kolejnych czytelników. Zainteresować młodzież to nasz główny cel. Poza

tym nawet ty czytelniku możesz pisać i zamieszczać prace w naszym piśmku.

I jeszcze jedno:

"Niech moc będzie z wami".

Doktor No

PANTA BREJA

czyli wszystko w płynie

"Wszystko idzie, wszystko powraca; wiecznie toczy się koło bytu. Wszystko zamiera, wszystko zakwita; wiecznie rok bytu bieży."
- Friedrich Wilhelm Nietzsche

...i otóż właśnie - jeśli tworzyć to po to aby komuś to służyło, a jeśli pisać to po to aby ktoś to czytał...

Gdybym wam powiedział, że mam zamiar przeprowadzić mały wykład z mechaniki kwantowej i szczególnej teorii względności, to przypuszczalnie przestali byście dalej czytać. A pewnie nawet nie mieli byście okazji zacząć, bo koledzy z redakcji utopiliby mnie w klozecie jeszcze przed wydaniem, a artykuł wraz z moją głową wywiesili w specjalnej gablotce ostrzegającej innych redaktorów przed poruszaniem zakazanych tematów. Dlatego też zamaskowałem wszystko pod niewiele mówiącym, a jednocześnie dość intrygującym, pseudofilozoficznym tytułem.

Tych, którzy już się zdążyli przerazić, pragnę uspokoić, że wcale nie mam zamiaru operować tutaj na kwantach, bo, po co strzelać do mrówki z armaty. Popieram zresztą zdanie Einsteina, że wszystko należy przedstawiać najprościej jak się da. W związku, z czym nie musicie się obawiać żadnych skomplikowanych wzorów, ani też ko-

nieczności zapoznawania się z niezrozumiałymi teoriami współczesnej fizyki. Ale do rzeczy!

Jak wszyscy zapewne wiedzą, a jeśli nie wiedzą to przypomnę, że jakieś 2500 lat temu w jakiejś greckiej, kolonialnej miasteczku zwanej Efez, która leżała na terenie obecnej Turcji, żył sobie niejaki Heraklit. I ten otóż Heraklit z Efezu, któregoś pięknego dnia, mocząc sobie jajka w pobliskiej rzeczce nagle spostrzegł, że ta rzeka się ciągle zmienia, a co za tym idzie, „nie sposób wejść dwa razy do tej samej rzeki” jak to podobno powiedział.

Ale nasz młody filozof poniekąd się na tym nie zatrzymał, tylko poszedł dalej w rozumowaniu i dostrzegł, że stan ciągłej zmiany nie dotyczy jedynie rzeki, ale w ogólności wszelkiego rodzaju bytów. I tak powstała jego najsławniejsza maksyma wyrażona greckimi słowami „Panta Rhei” („wszystko płynie”).

Cóż jednak z tego? A no



IronWolf

okazuje się, że dziś, po dwóch i pół tysiącu lat rozwoju nauki mamy znacznie więcej powodów, aby z Heraklitem się zgodzić. Coraz to nowsze technologie pozwalają nam na coraz lepsze zagłębianie się do mikroświata, a wręcz nanoświata i ze zdumieniem spostrzegamy, że „tam na dole” statyka nie istnieje... nie wnikając w mechanikę kwantową, którą straszyłem na początku, można łatwo sobie wyobrazić, a przy odpowiednim sprzecz (wymagającym niestety też odpowiednio zasobnego portfela) nawet zaobserwować, że każde ciało składa się z drobnych „granulek” a one mniej lub bardziej, ale drżą. Najtwardszy nawet glaz jest, więc obiektem dynamicznym! Z tego też naturalnie wynikają różnice we właściwościach poszczególnych ciał. Gazy są zbudowane z „granulek” znacznie bardziej ruchliwych i rzadziej upchniętych niż ciała stałe itp. Jak by jednak na to nie patrzeć statyka w gruncie rzeczy okazuje się wymysłem sztucznym, a więc brak dynamiki wydaje się symptomem nie istnienia.

Weźmy pod uwagę zwykły kwiatek na poziomie makroskopowym. Dopóty żyje, dopóki rośnie, zrzuca liście i wypuszcza nowe, kwitnie, przekwita, rozmnaża się itd.

Dopiero kwiat umarły zmieniać się przestaje. Naturalnie można by tu dyskutować nad tym, że przecież zmienia się dalej, bo gnieje, zamienia się w nawóz, itd. ale przyjmuje założenie, że tych zmian nie dokonuje już kwiat tylko bakterie glebowe, a kwiat jako taki już kwiatem być przestaje. Wraz z zatrzymaniem się jego samoistnych zmian stracił on właściwości, które sprawiały, że był on zgodny z definicją kwiatu, a więc przestał być kwiatem – kwiat przestał istnieć.

Jeśli teraz poszerzymy swoje pole widzenia, porzucając na chwilę nasz mikroskop elektronowy i rozejrzemy się po świecie to okaże się, że ta teoria ma odbicie także w wielu pradawnych systemach religijnych. Nie chcę się tutaj ograniczać do żadnego konkretnego wyznania, więc rozważmy to na płaszczyźnie ogólnej. Na początek skupmy się na reinkarnacji, według której dusza ludzka podlega nieustannym zmianom, a po śmierci ciała rodzi się w nowym ciele i tak w nieskończoność. Lub nie w nieskończoność, bo w większości wyznań opartych o reinkarnację jednak jakiś koniec przewidziany jest. A jaki? To już zależy bezpośrednio od konkretnego wyznania. Reinkarnację, więc można by sobie wyobrazić jako okrąg, bo ruch po okręgu jest chyba najprostszym i jednym z niewielu dostępnych naszej wyobraźni sposobów wyobrażenia sobie nieskończoności. W takim postrzeganiu reinkarnacji, w większości religii na niej opartych, przeszkadza jednak hierarchiczność kolejnych wcieleń. Według wielu wierzeń, bowiem kolejne wcielenia służą rozwojowi duszy i mają prowadzić ją do ideału lub czasem do jakiegoś

różnie rozumianego i różnie nazywanego odpowiednika raju, ale o tym później. Na swojej ścieżce rozwoju dusza jednak niejako pnie się w górę, a często uważa się nawet, że byt doczesny w bezpośredni sposób zależy od naszych dokonań w życiu poprzednim. Historia jest bardzo piękna, ale jest jedno „ale”. Jak bowiem można pnieć się w górę na okręgu? Gdy krążymy w kółko trudno mówić o jakiejś hierarchiczności. Należałoby, więc ten nasz prymitywny obrazek okręgu skomplikować w jakiś łańcuch, w którym poszczególne przeszła były by kolejnymi żywotami, a po głębszym zastanowieniu okazałoby się, że pojedynczy łańcuch byłby skazany na fatalizm, więc należałoby wszystko sprowadzić do splotu nieskończonej ilości łańcuchów i to splecionych ze sobą w nieskończonej ilości punktów. Ale, po co tak strasznie komplikować skoro mamy dostępne przestrzenie więcej niż dwu wymiarowe i nawet nasza pocziwa sfera wydaje się umożliwiać krążenie w nieskończoność po okręgu będącym jakimś przekrojem a jednocześnie przesuwaniem się wzdłuż głównej osi w górę lub w dół w naszej hierarchii. Nie wspominając już o przestrzeniach więcej wymiarowych, które dają nam o wiele więcej możliwych kierunków zmian. Ciągłe pozostaje tylko kwestia tego, że gdy coś jest nieskończone - tak jak okrąg, czy powierzchnia sfery - to siłą rzeczy nie ma początku, ani końca, a więc trudno mówić o jakiejś hierarchii, bo w końcu przyjęcie jakiegokolwiek punktu za „dno” jest zadaniem względnym i wybitnie nieobiektywnym.

Jak jednak się przekonujemy większości tych wyznań

wcale ta sprzeczność nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie – gros z nich tworzy końcową furtkę – bramy niebios znajdujące się na końcu drabinki rozwojowej każdej duszy. I nieważne czy nazywają to nirwaną, rajem, zjednoczeniem z kosmosem, czy jeszcze inaczej – ważne jest to, że jest to wyrwanie się z tego łańcucha nieskończonych zmian i stagnacja w nieskończonej szczęśliwości. I o ile samo wyrwanie się nie budzi większych zastrzeżeń, bo niby, czemu miałooby to być niemożliwe, jeśli nawet w danej wymiarowości było by to czymś ograniczone, to nikt nie może udowodnić, że dla duszy nie są dostępne wymiary wyższe, a korzystając z ich pomocy można wyrwać się z każdego cyklu, to jednak obiecywana stagnacja w myśl wcześniejszych rozważań wydaje się być obietnicą anihilacji. Jeśli dusza osiągając nirwanę przestaje się zmieniać, to znaczy, że przestaje też istnieć.

A co na to chrześcijaństwo? Ono z kolei w ogóle okazuje się być najbardziej zbliżone do stwierdzenia, że śmierć jest końcem absolutnym. Bo co prawda mamy obietnicę życia wiecznego w raju, ale zaraz postaram się pokazać, że wiara ta jest dużo bliższa stwierdzeniu, że z prochu powstałeś i w proch się obrócisz. Pamiętając, że istnienie wymusza wedle naszych rozważań dynamizm, to znaczy że nieśmiertelność musiała by być niekończącymi się zmianami, a o dalszym rozwoju po przekroczeniu bram niebios chrześcijanie już ani słowem nie wspominają. Wręcz przeciwnie na podobieństwo nirwany mówią o wiecznym odpoczywaniu na

łonie Abrahama.

Dla spuszczenia trochę ciśnienia zwróćmy teraz uwagę na obraz z goła odwrotny. Obraz rzeczywistości zapożyczony przez samego Einsteina, czyli obraz w pełni statycznego kontinuum czasoprzestrzennego. Czy jednak rzeczywiście jest to myśl przeciwna? Wydaje mi się, że nie do końca – rzeka jako taka też wciąż pozostaje rzeką, ale zmienia się wewnętrznie. Podobnie kontinuum Einsteina jako wielka, teoretyczna, czterowymiarowa, czarna skrzynka wciąż nią pozostaje, ale jednak wewnątrz wciąż się zmienia, a więc podobnie jak nasz pierwotny kamień przy odpowiednim zbliżeniu, okazuje się być w pełni dynamiczna.

Poniekąd jednak ta pozorna statyka bardzo ułatwia nam masę spraw, a wręcz umożliwia nam normalne egzystowanie. Ponadto statyka istnieje bez wątpienia w sferze teoretycznej i na tym gruncie ma się bardzo dobrze. Jak bowiem widać pewne definicje, a więc tworzy teoretyczne, które jednak opisują elementy rzeczywiste, a więc dynamiczne, pozostają niezmiennicze, czyli są statyczne, a mimo to w pewien sposób istnieją. I znów wracając do tej nieszczęsnej, Heraklitowej rzeki widzimy, że pomimo nieustannych jej zmian, jej definicja pozostaje niezmienna, uwzględniając przy tym dynamizm rzeki, bo przecież rzeka z definicji to twór, w którym woda ciągle przepływa, a więc obiekt w pełni dynamiczny.

Na koniec chciałem jeszcze zwrócić uwagę na jakże mylne wiązanie nieistnienia z niewidocznością. O cóż, bowiem chodzi? A no o to, że jak nie trudno zauważyć obiekty wykazujące więk-

szą ruchliwość są mniej dostrzegalne. Ciała stałe, a więc obiekty o niskiej częstotliwości drgań „granulek” wewnętrznych są widoczne doskonale i również świetnie odczuwalne zmysłem dotyku, ciecze wykazują dużo większą przezroczystość, ale nadal są dostrzegalne, podczas gdy gazy są już najczęściej zupełnie niewidoczne, co naturalnie wynika z niedoskonałości naszych zmysłów. Ale jak wiemy technika pozwala nam te niedoskonałości wypełnić specjalną aparaturą i już dziś oprócz światła podczerwonego jesteśmy podobno w stanie fotografować nawet tak „nadprzyrodzone” zjawiska jak aura, a nawet obiekty identyfikowane jako duchy (dusze!). Wygląda, więc na to, że kwestią czasu jest, kiedy „niewidzialna dusza” stanie się całkiem widzialna przy zastosowaniu odpowiednio zaawansowanego technologicznie sprzętu.

„Ale „wszystko płynie”, więc pozostaje mi tylko płynąć dalej i cierpliwie czekać na to jakie kolejne, zaskakujące odkrycia przyniesie nadchodząca nieubłagana przyszłość.

Autor: IronWolf



ARTHUR KOESTLER

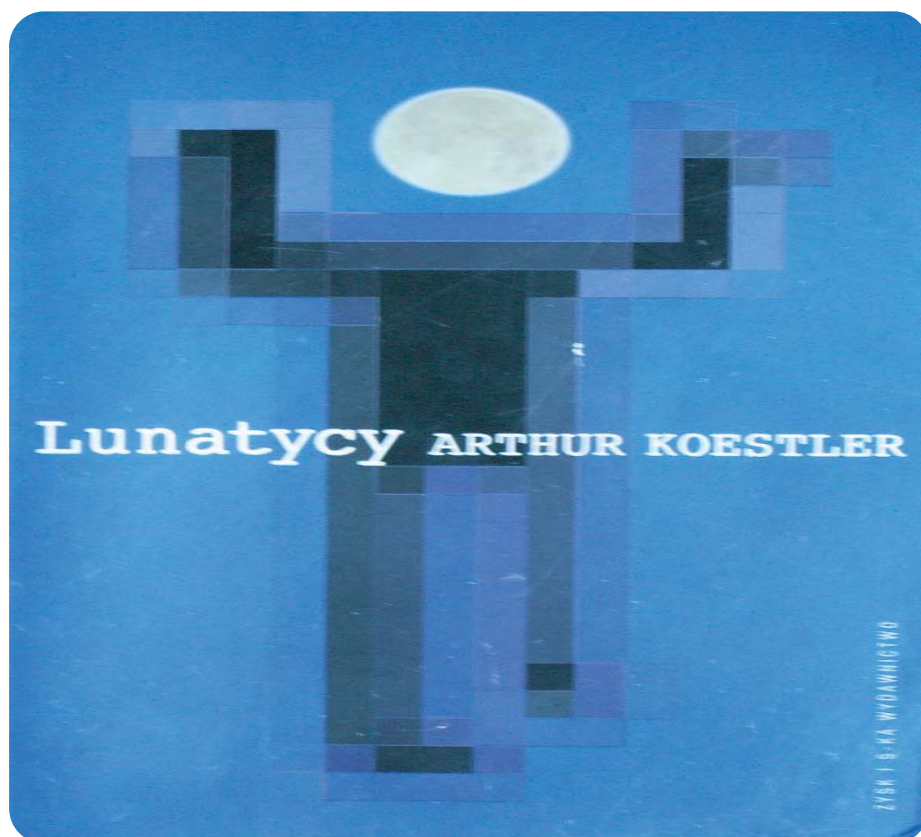
„Lunatycy”



UszaQ

Jedna z niewielu historii, monografii myśli naukowej. Książka Arthura Koestlera traktuje nie tyle o astronomii, co o wielkich astronomach, których myśl wpływała i wpływa na nasze postrzeganie świata. Książka pełna ciekawostek, nazwisk, dat, które są niezauważalnie przemycane do naszego umysłu. Hasłem przewodnim „Lunatyków” jest: Rozwojowi myśli naukowej bardzo rzadko towarzyszy jednostajny progres. Naukowcy to dzikie bestie. Nie rozwijają myśli swoich poprzedników, tylko z nimi walczą, nie są rzetelni w obliczeniach, tylko naciągają wyniki, nie są zwyczajnymi ludźmi, są genialni w szaleństwie, są lunatykami. Nie odzieramy

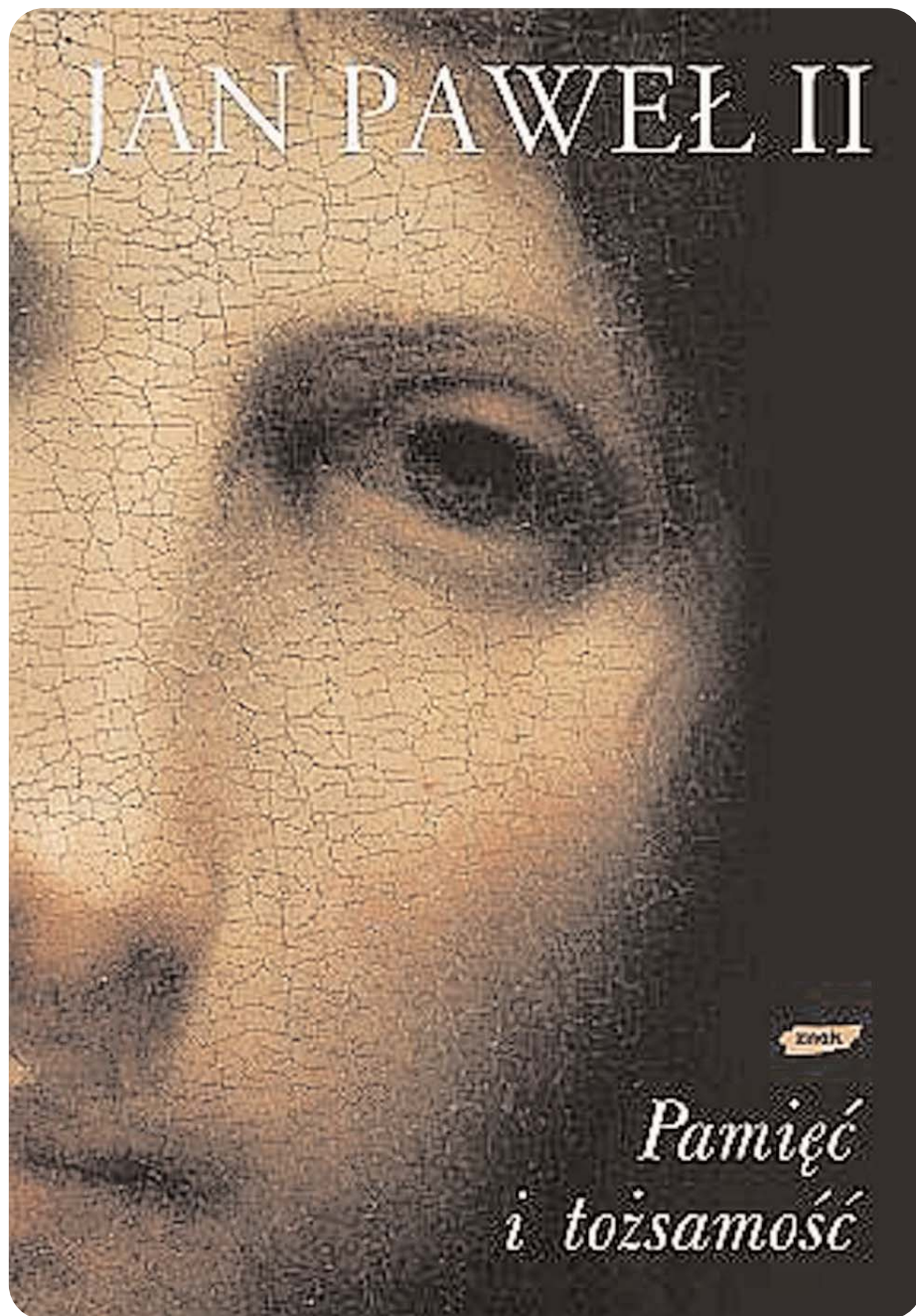
naukowców z ich osobowości. Aby zrozumieć system kopernikański – mówi Koestler – musimy wiedzieć, że Kopernik był zaśniedziałym, gderliwym, strachliwym, ale pilnym i sumiennym człowiekiem, żeby dokładnie wiedzieć o co chodziło Keplerowi, gdy mówił, za pitagorejczykami, o muzyce sfer, musimy poznać jego dzieciństwo, żeby wiedzieć dlaczego Galileusz cofnął się do Platońskiej teorii wszechświata, musimy wiedzieć o jego powakacyjnym nastawieniu do kościoła. Liczba obalonych mitów i pogłosek zapiera dech w piersiach. Polecam. Lunatycy to doskonała książka nie tylko dla fizyków.

Autor: UszaQ

JAN PAWEŁ II

„Pamięć i tożsamość”

Wielokrotnie już powtarzano, że papież Jan Paweł II działa na wiernych swoją osobą, a nie tym, co mówi i pisze. W książce „Pamięć i tożsamość” jawi się, nie jako poruszający miliony osób nieosiągalny, a jednak bliski ludziom święty, lecz jako teolog, doktor kościoła chrześcijańskiego. Porusza te same tematy, które możemy usłyszeć co niedzielę z kościelnej ambony. To, co w książce uderzające, to ogromna żywotność i jasność myśli. Czytając ma się wrażenie uczestnictwa w prywatnej i swobodnej rozmowie z młodym księdzem, który jest przepojony bezgraniczną wiarą w Chrystusa, i który doskonale wie, o czym, i jak mówić. „Pamięć i tożsamość” to zbiór tekstów traktujących między innymi o ojczyźnie, o Europie, o kondycji kościoła. Jan Paweł II daje wyraz swemu konsekwentnemu konserwatyzmowi piętnując związki homoseksualne i aborcję. Na sposób filozoficzny zajmuje się rozszyfrowywaniem znaczenia pojęć, nadając im wymowę bezpośrednio związaną i uwarunkowaną istnieniem Boga i kościoła. Jest to rozprawa teologiczna przeznaczona raczej dla ludzi głęboko wierzących, tych, którzy chcą poznać stanowisko Watykanu na istotne kwestie dotyczące człowieka, jego praw, obowiązków i godności, oraz dla tych, którzy mają ochotę wysłuchać, co ma dopowiedzenia człowiek ogromnej wiedzy, wiary i miłości. Nie jest to z pewno-



ścią pozycja dla kogoś poszukującego ciekawej i niezobowiązującej rozrywki. Teologiczno – filozoficzna terminologia może sprawić trudności tym, którzy z podobnymi dziełami nie mieli do tej pory do czynienia. Mimo wszystko wydaje mi

się, że warto podjąć ten wysiłek. Wszak ludzi tego formatu co Jan Paweł II nie ma aż tylu, żeby nie można było choć zdawkowo wiedzieć, czy mieli coś wartościowego do powiedzenia.

Autor: UszaQ

UMBERTO ECO

„Imię róży”

„Dobrem dla książki jest, by była czytana. Księga uczyniona jest ze znaków, które mówią o innych znakach, te zaś z kolei mówią o rzeczach. Bez oka, które je czyta, księga kryje znaki, które nie wytwarzają pojęć, a więc jest niema.

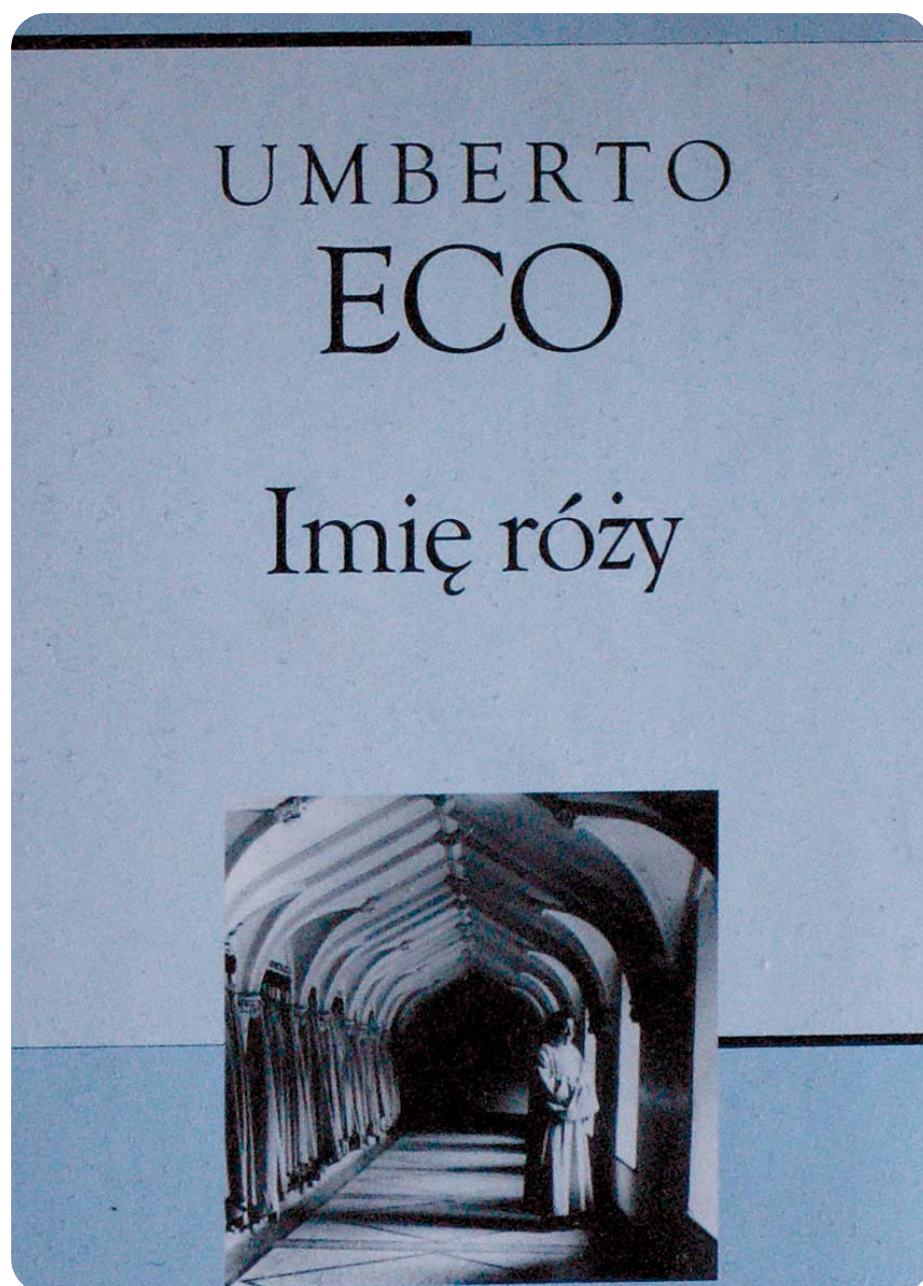
„Księgi nie po to są, by w nie wierzyć, lecz by poddawać je badaniu. Mając przed sobą księgę, nie powinniśmy zadawać sobie pytania, co ona zawiera, ale co chce powiedzieć [...].” Nie ulega wątpliwości, że ponad to, co książka „Imię róży” zawiera, chce ona również coś powiedzieć. Każdemu mówi co innego. Każdy zrozumie ją na sobie dostępnych tylko poziomach. Jedni będą w niej dostrzegać doskonały wątek kryminalny i ciekawą akcję, inni pod przykrywką powieści detektywistycznej odkrywają przesłanie polityczne i ideologiczne, jeszcze inni odczytują ją, jako rozprawę teologiczną, lub powieść historyczną. Owa wielopoziomowość i zdolność do konstruowania coraz to nowych pytań świadczy o wielkości dzieła Eco. Kanon klasyki literatury współczesnej. Doskonała książka broniąca się sama. Polecam przez wielkie P.

Niektórzy mówią, że książka jest sprawozdaniem z samotności autora. Chodzi tu oczywiście o samotność fizyczną, a nie umysłową. Przeczytane książki są również świadectwem fizycznej samotności czytelnika. W tym miesiącu moja samotność upłynęła pod znakiem

chrześcijaństwa (Jan Paweł II – „Pamięć i tożsamość” i Umberto Eco – „Imię róży”) i astronomii (Arthur Koestler – „Lunatycy”) z małą dygresją filozoficzną (Erich Fromm – „O sztuce miłości”). W swo-

im małym pustelnicztwie miałem to szczęście, że nie trafiłem na książkę kiepską, czy nudną. Jestem szczęśliwy i dzielę się tym z czytelnikami Podtextu...

Autor: UszaQ



ERICH FROMM

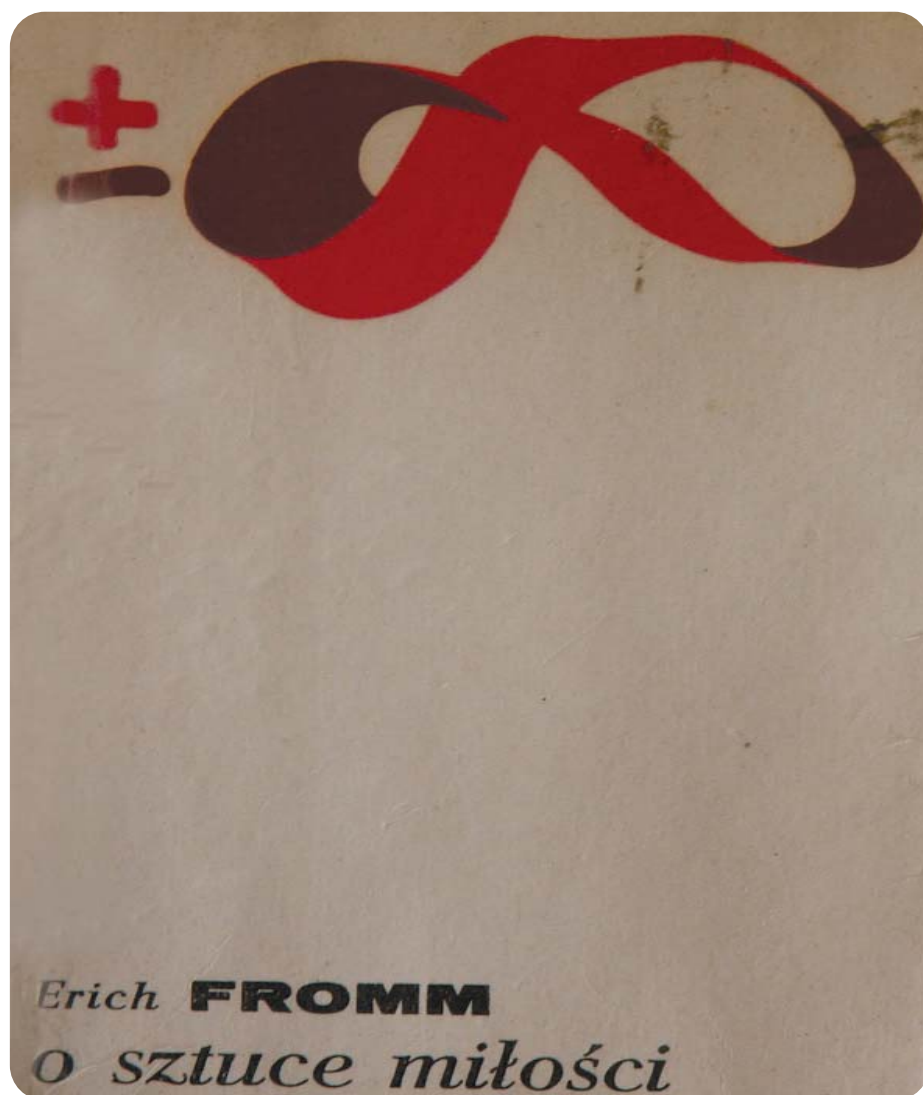
„O sztuce miłości”

Erich Fromm napisał książeczkę „O sztuce miłości” w roku 1956, po 22 latach emigracji. Czas ten spędził w Stanach Zjednoczonych, które już wtedy zaczynały stawać się tym, naznaczonym piętnem wielkości, krajem. Kontrast pomiędzy obyczajowością europejczyków i amerykańców był, być może, jednym z czynników wpływających na treść jego książki. Prężnie rozwijająca się w Ameryce kultura masowa, wraz z jej wszystkimi przejawami wśród których prym wiedzie reklama wpaja jej odbiorcom poczucie, że wiele rzeczy w życiu, zarówno tych błahych, jak i ważnych można dostać w promocji, wygrać, zafundować sobie na raty, nie wchłonęła filozofa lecz wywołała jego sprzeciw. Już na wstępie formułuje tezę kontrowersyjną nie tylko w USA, ale i w Europie. Piesze: „Czy miłość jest sztuką? Jeżeli tak, to wymaga wiedzy i wysiłku. A może miłość jest przyjemnym uczuciem, którego zaznanie jest sprawą przypadku, czymś co się zdarza, jeśli człowiek ma szczęście? Niniejsza książeczka opowiada się za pierwszym sposobem jej pojmowania [...]” Miłości nie dostaniesz za darmo, wszystkie ideały romantyków, mity o cherubinach i ich cudownych strzałach, filmy wyśpiewujące peany na cześć miłości od pierwszego wejścia – wszystko to odrzuć w miejsce, gdzie siedzą sobie: gruby Mikołaj, jego gadający renifer i siedmiu krasnoludków. Miłość to sztuka,

a do opanowania sztuki niezbędny jest odpowiedni warsztat. Miłość to ciężka praca. Miłość nie jest zorientowana na przedmiocie miłości, to ogólna postawa wobec świata. Kochać można tylko wszystkich, albo nikogo. Kto nie kocha nie jest w pełni człowiekiem. Tak pokrótce przedstawiają się główne postulaty myśli Ericha Fromma. Warto również dodać, że książka, choć napisana w 1956 roku, zadziwia wręcz

swoją aktualnością i oniesmiela wobec umysłu, który był w stanie tak doskonale przewidzieć i oddać to co dzieje się w XXI wiekowej Polsce. Wiele odkrywczych pomysłów, niekonwencjonalnych punktów widzenia i ciekawy wstęp, obnażający niektóre słabości myśli Fromma, stanowią o wartości tego dziełka. Książka filozofa - nie tylko dla filozofów. Polecam.

Autor: UszaQ



Depresja



Fox

Najnowsze badania nad tym najczęściej występującym zaburzeniem psychicznym dały interesujące wyniki. Okazuje się bowiem, że ludzie w stanie depresyjnym są większymi realistami niż osoby postrzegane jako zdrowe. Przeprowadzono badania, w których osoby depresyjne i zdrowe miały określić prawdopodobieństwo zdarzeń pozytywnych oraz negatywnych, które mogły ich spotkać. Rezultaty pokazały, że osoby cierpiące na depresję bardziej trzeźwo oceniają rzeczywistość niż osoby zdrowe. Ujawniło to ciekawy paradoks - leczone są osoby, które najlepiej przewidują, co może je spotkać. Trudno w to uwierzyć, skoro potoczna wiedza mówi nam, że zdrowi, normalni ludzie najlepiej potrafią antycypować. Z punktu widzenia psychologii ewolucyjnej takie przystosowanie powinno dawać jednostce większe szanse na przeżycie, ponieważ osobnik, który posiada lepszą orientację w swoim otoczeniu i potrafi trafnie przewidzieć przyszłość jest przygotowany do

tęgo, aby przetrwać. Teoria ta nie wyjaśnia jednak wszystkich aspektów związanych z tym zagadnieniem. Prognozowanie przyszłości jest tym, co odróżnia człowieka od zwierząt, które żyją jedynie czasem teraźniejszym. Z drugiej jednak strony rzeczywistość nie jest pozytywna. Na człowieka zewsząd czyhają zagrożenia, jego byt jest niepewny, od celu do celu, od posiłku do posiłku, ciągły wysiłek, który kończy się zawsze nieuniknionym końcem istnienia, z którego zdajemy sobie sprawę. Przyszłość rysująca się zatem w czarnych barwach powoduje niechęć do działania, apatię i wycofanie z aktywnego życia. Takie zachowanie, z punktu widzenia gatunku, nie jest już korzystne dla istnienia. Dlatego umysł wytworzył optymistyczne podejście do życia, które pozwala jednostce widzieć rzeczywistość bardziej korzystnie niż jest ona naprawdę. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że osoby normalne patrzą na otaczający je świat przez różowe okulary, które powodują, że życie jest nie tylko znośne, ale nawet szczęśliwe mimo tego, że tak naprawdę statystycznie spotyka nas tyle samo zdarzeń pozytywnych i negatywnych, na które nie mamy wpływu. Widzimy świat nie taki jaki jest naprawdę, tylko taki jakim powinniśmy go widzieć, aby nasz gatunek przetrwał.

Autor: Fox



DZIWOLĄGI

Ech... Teraz już wiem jak to jest... Wiem jak to jest robić coś na ostatnią chwilę. Deadline oddawania artów wypada jutro, a do tego dnia pozostały zaledwie trzy godziny. Uroczyście przysięgam, że będę wyrozumiałej podchodził do "chudych", bliźniaczych zinołów, których ów skąpość jest wynikiem małej ilości czasu. To im wszystkim dedykuję mój pierwszy art. Bądźcie wyrozumiali! A teraz do rzeczy...

Czymże jest mój dział "retrospekcja"? W POD-text będę się zajmował wszystkim co już było i minęło, a po czym niewielka lub większa część pozostała do dzisiaj. Pozostałością może być coś miłego, ale jednocześnie może zdarzyć się śmierdząca kaka. Jednak będę starał się wracać do rzeczy, które warto przypomnieć, odkurzyć. Czy to ze względu na "fajność", uniwersalność czy przestrozę.

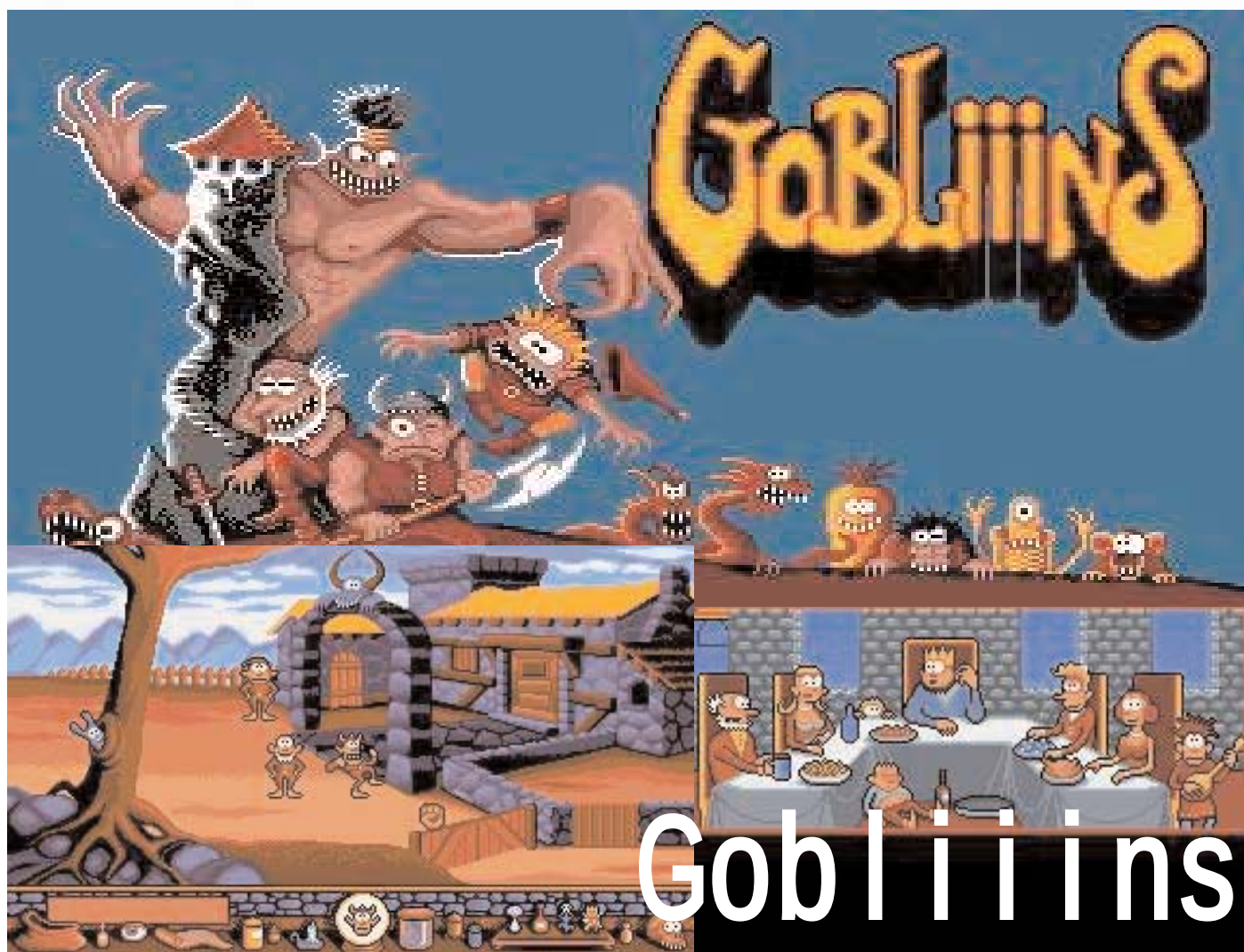
Przedstawiam całemu nie-uświadomionemu światu, czyli głównie tym, którzy są o te pare lat młodszy, serie gier spod znaku dziw... dziwołagów... tzn... ten-tego... no! Goblinów! Wbrew wszelkim RPG-owym stereotypom nie są to zdziczałe bestie bawiące się prochem, lecz niepozorne, śmieszne lekko zdeformowane ludziki... Ale tylko z pozoru. Wszystko skończyło się w 1991 roku. Skończyło, bo już nic nie było w świecie komputerowej rozrywki takie samo. A to wszystko przez francuską firmę o niewiele mówiącej nazwie Coktel Vision. Źródłem jej sukcesów była przede wszystkim innowacyjność. Nie czerpali ze wszech znanych szablonów i głęboko wierzyli, że to co sobie tam wymyślili, sprawdzi się i spodoba nie tylko im. Takiego podejścia bardzo brakuje w dzisiejszych czasach czego przykładem są kolejne klony wielkich hiciołów, które są po prostu, jak ła-

two przewidzieć, miałkie i wtórne - to ich największa słabość. Jeśli tylko popatrzeć na screeny ich gier to na pierwszy rzut oka widać pewną "wspólną kreskę". Zespół zajmujący się designem i grafiką miał swój niepowtarzalny styl, który był sukcesywnie wprowadzany do kolejnych produktów. W większości przypadków gry spod stajni Coktel Vision charakteryzują się niebywałym poczuciem humoru. I nie należy się tu dopatrywać super inteligentnego, lecz czegoś lżejszego aczkolwiek wymagającego. No bo niestety niewielu czerpie przyjemność z absurdu i grubiańskich sytuacji. Niestety za słaby jestem, aby próbować to opisać własnymi słowami. Mało tego - to bardzo trudne. No bo jeśli bym wam powiedział, że jedna postać pożera kwiatki, a druga dostaje w łeb kielbą, to pewnie nie uznalibyście tego za śmieszne (no chyba, że jesteście fanami Śmiechu Warte

oraz Scarry Movie). Powiem tylko tyle, że oprawa graficzna (jak na tamte czasy cudowna animacja postaci) oraz dźwiękowa świetnie się uzupełniają oraz potęgują wzajemnie. Nawet teraz przy tych potworach GeForce'ach FX na PCI-Express itp itd. Jest to cudowny przykład na to jak wiele można zrobić mając bardzo ograniczone środki przekazu.



Kokos



Gobliiins

Trzech zawodników. Każdy odmiennej profesji. Ma my do dyspozycji grupę składającą się z Fizola, który wszystkie sprawy załatwia za pomocą swojej pięchy, Tragarza, który zbiera kupę pozornie nikomu niepotrzebnych rzeczy, oraz Magika zarzucającego iskry z palców wszędzie gdzie popadnie. Ich trzech, a cel jeden. Rozwikłać zagadkę co najmniej dziwnego zachowania jegomościa Króla (przedstawiono to w przekomiczny sposób w intrze). A wiadomo, że gdy władca “dziczeje” to nie jest dobrze na ojcowiznie.

Zdecydowanie najmniej lubiana przeze mnie część serii. Wiem, nie znam się. Ale jednak. Postawiono tutaj bardziej na rozwiązywanie zagadek, logicznych układanek (może dlatego mi nie pasuje) niż przygodę. Owszem jest śmiesz-



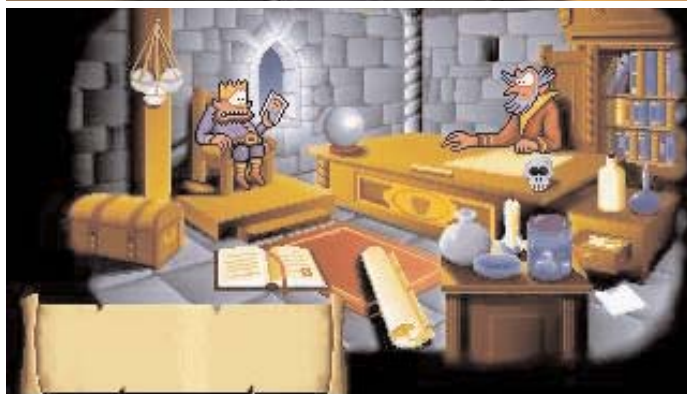
nie i rozwiązania zagadek są niekonwencjonalne, ale... No dobra! Przyznaje, że najbardziej wkurzał mnie pasek u dołu ekranu, który symbolizował pozostałą ilość szans na wykonanie planszowego zadania. Bo wiedzieć wam trzeba, że to co typowe dla serii Goblinów to to, że żadna czynność nie kończy się komunikatem podobnym do “It doesn’t work” jak to ma miejsce nawet do dzisiaj w wielu przygodówkach LucasArts. Tutaj wszystko ma swoje konsekwencje, a wykonywanie czynności na przekór owocuje w przezabawne sytuacje, które są istotą gry. Dlatego, żeby się cieszyć tym arcydziełem to trzeba robić wszystko, żeby jak najpóźniej przejść do następnego etapu. Pieprzony ów pasek bardzo szybko kurczył się do minimum i byłem zmuszony zaczynać level od początku. Cierpiwości mi nie starczyło i gry nie ukończyłem... uczciwie. I bardzo żałuje!

Goblii ns 2

Zgodnie z redukcją literki “i” w nazwie do dyspozycji dostajemy dwóch śmiałków. Ich imiona do dzisiaj mi utkwily w pamięci więc nie będzie żadnych problemów z ich przytoczeniem. Pierwszy to Fingus. Grzeczny, ładnie uczesany, zawsze w czystym sweterku cudak na którego zawsze można liczyć, ale tylko w sytuacjach, które mieszczą się w normach moralnych i higienicznych. Tak nasz redakcyjny Ozzy. Z drugiej strony dostajemy totalne przeciwieństwo - głupkowatego, prymitywnego, brudnego i przede wszystkim nieobliczalnego Winkle’a, który w swojej odmienności stanowi cudowne uzupełnienie. I tak we dwóch są w stanie zdziałać wszystko. A po co? Ano, bo w państwie znowu źle się dzieje. Wredny czarnoksiężnik o imieniu Amoniak postanowił porwać syna Króla i zrobić z niego swojego lokalnego błazna. Król do twardych nie należał i pograżył się w rozpacz. Kraina po raz kolejny sparaliżowana i wypadało by coś z tym zrobić.

To pierwsza gra z tej serii, która wpadła mi w łapy. Pamiętam jak ojciec zabrał mnie po raz wtóry na SP ulicę grzybowską. Wleźliśmy do szkoły w której można było zaopatrzyć się w oprogramowanie - tam przejrzałem i rozdziawiłem paszczę. W kąciuku tuż przy oknie siedział studencina z aparatem słuchowym, a przed nim Atarynka oraz Amiga. Przyjaciółka była podłączona do małego monitora monochromatycznego, jarzącego się na zielono. I tam została mi zdemonstrowana ta gra. Byłem po prostu zauroczony. Miłość od pierwszego wejrzenia. Do dzisiaj i zawsze razem. Aha! Lojalnie uprzedzam! Pod względem wersji PC i Amigowskiej grafika nie różni się dramatycznie, natomiast oprawa dźwiękowa na moje uszy - bardzo! Nie chodzi tu o jakieś dodatkowe melodyjki czy bogatość efektów dźwiękowych, ale po prostu jej jakość. Na PC wypada to jakoś sztucznie, dźwięk jest pokaleczony. Jest jeszcze jedna zaleta grania przy Amisi - na niej gra po prostu pachnie. A znacie jakąś inną produkcję software’ową, która pachnie? Bo ja nie. :P

Oprawa jak zwykle tak nawet i dzisiaj stoi na mistrzowskim poziomie. W ogóle w tej serii jest tak, że jedno bez drugiego żyć nie może. Gagi i oprawa audiowizualna nie mogły



by mieć miejsca bez siebie. W tej części zniknął “pasek porażki” dlatego wydurniać można się do woli i bez większych strat. Należy tylko uważać na Winkle’a, bo ten potrafi nam zeżreć pół ekwipunku, który trzeba będzie ponownie uzupełnić. Zagadki stały się nieco trudniejsze. Ale głównie ze względu na konieczność użycia dwóch postaci na raz oraz jeszcze bardziej absurdalnych i wyszukanych metod działania. Moim skromnym zdaniem od tego epizodu goblinów nikt nie potrafił stworzyć tak bogatej animacji i oprawy dźwiękowej posługując się tak skromnymi środkami. Nie ma tu oczywiście aktorskiego podkładu mowy, ale jest coś znacznie lepszego - kolejny dowód, że jak ktoś chce to potrafi. Otóż postacie posługują się własnym, niezrozumiałym dla większości śmiertelników “bełkotem”. Mało tego, każda postać ma inny rodzaj “bełkotu”. Wrażenie to robi przekonujące i jakże oryginalne.

Goblins 3 można nazwać lekko podrasowaną wersją silnika z części 2, wzbogacony o nowe postaci i scenariusz. Dodatkowo gra zdecydowanie przybrała na objętości. Dwójka zajmowała trzy ośmioletnie kilowowe dyskiety, natomiast kontynuacja z co najmniej 2 razy więcej. Tym razem kroczyliśmy drogą dziennikarza Blounta, który przy pełni księżyca zamienia się w demonicznego wilkołaka. On sam przypomina charakterem bardzo Fingusa, natomiast jego alter ego Winkle'a z drugiej części. Widać już pewną rutynę w poczynaniach Coktel Vision, ale to nie ma wielkiego znaczenia, bo gra się równie przyjemnie co w poprzednie części. Tym razem dominuje jednak wątek miłosny. Tuż na samym początku rozgrywki Blount zakochuje się w pewnej panience, która jednak szybko znika z jego pola widzenia. On próbując do niej dotrzeć wpłataje się w typowo dworskie intrygi.

Woodruff and The Schnibble of Azimuth

Gra uznana za czwartą część Goblinów. Niestety nie nagrałem się w nią jeszcze. Mimo grafiki w SVGA i digitalizowanej mowy postaci brakuje jej tego czegoś co zmusiło by mnie do grania weń. Może dlatego, że niema wersji Amigowskiej, a w związku z tym nic mi nie pachnie? Może...

Skąd to wziąć?

Wszystkie te gry są legalnie dostępne w sieci do pobrania na poniższych serwisach:

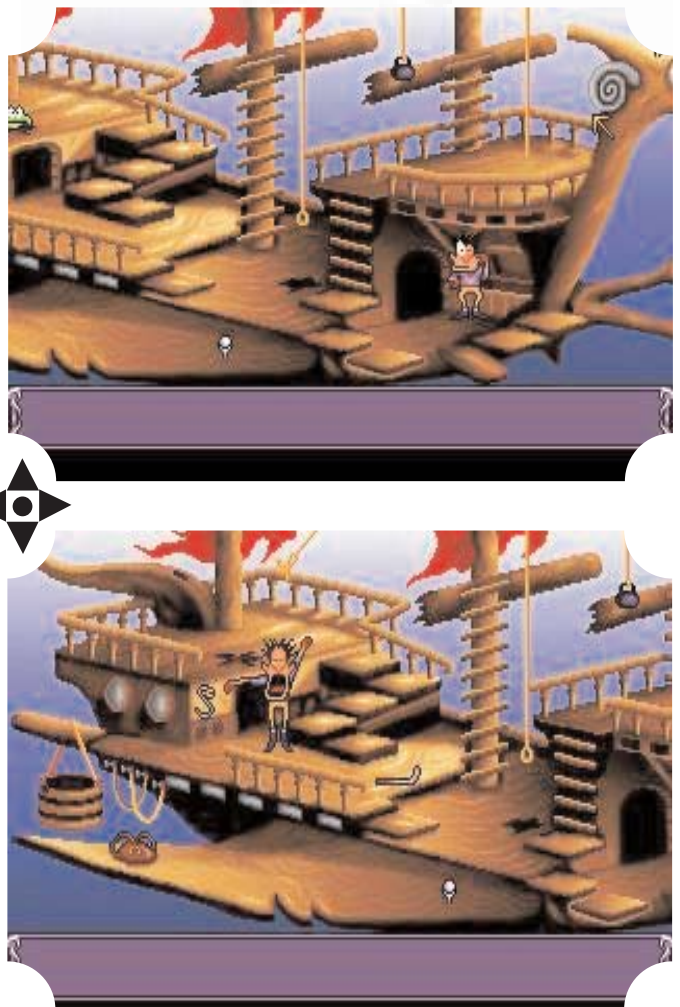
- * <http://staregry.gry-online.pl/>
- * <http://www.the-underdogs.org/>

Jednak, aby je uruchomić potrzebne jest środowisko DOSowe. Dla niektórych z was może to brzmieć strasznie, ale wiercie mi, że wystarczy tylko chwilka aby cieszyć się nową starą grą.

URUCHAMIANIE APLIKACJI POD DOSBox

Pierwsze co należy zrobić to ściągnąć i zainstalować najnowsze wydanie w pełni darmowej aplikacji DOSBox (<http://dosbox.sourceforge.net/>), oczywiście tuż po zaopatrzeniu się w interesującą nas grę. Następnie uruchamiamy aplikację i w udostępnionym nam okienku wpisujemy polecenie MOUNT C [ŚCIEŻKA DO FOLDERU Z GRAMI] (np MOUNT C E:\GRY). Potem wydając polecenie C: przechodzimy do zmapowanej przez nas partycji C. Jeszcze tylko przechodzimy do folderu konkretnej gry wydając polecenie CD [NAZWA] (np CD GOBLINS) i uruchamiamy grę. Aby przejść w tryb pełno-ekranowy oraz z niego powrócić, wciskamy kombinację klawiszy ALT + ENTER. I ot cała filozofia. Miłego grania!

Goblins 3

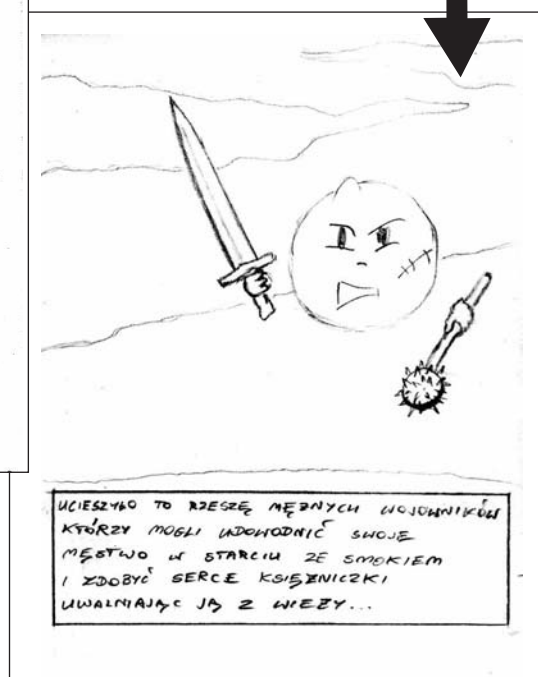
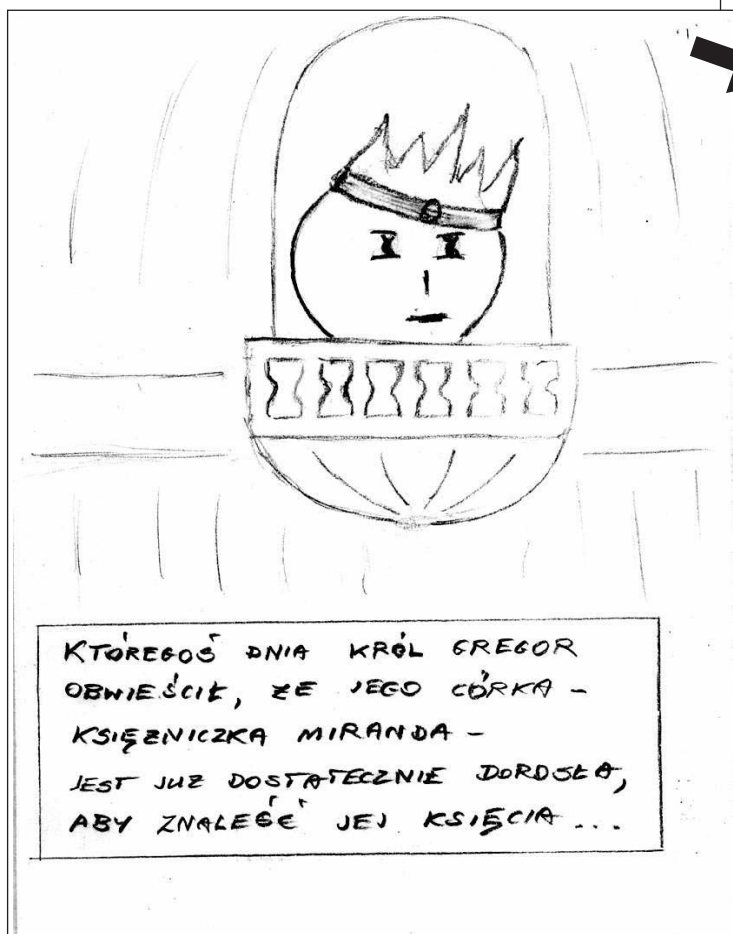




Dr Wiśnia

Imperium Kwiaty w Wiśni

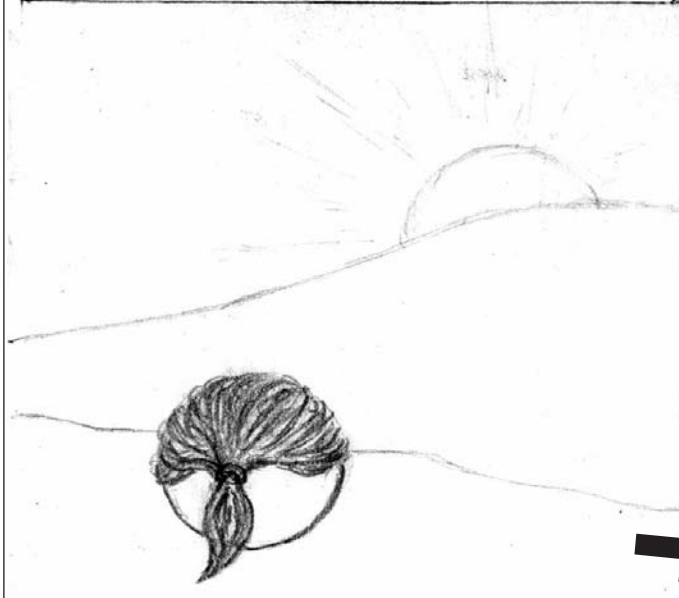
#1: Tęczowa Łza - odcinek 1



BYŁ JEDNAK KTOŚ KOGO TA WIADOMOSC
PRZEPĘLIŁA GROZĄ...
MŁODZIEŃCĘ IMIENIEM TYCJUSZ



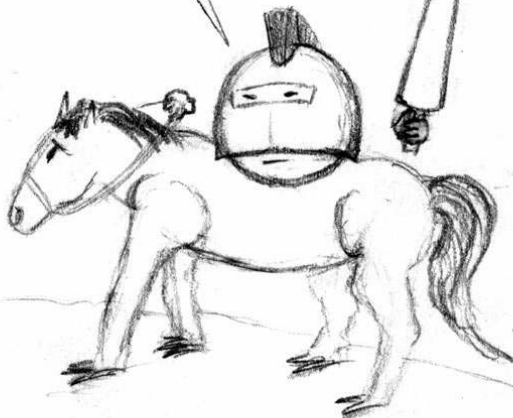
TYCJUSZ NIE BYŁ WOJOWNIKIEM...
BYŁ MARZYCIELEM... POETĄ... ROMANTYKIEM...
CZĘSTO PRZEBYWAŁ W TOWARZYSTWIE
MIRANDY I ZAKOCHAŁ SIĘ W NIEJ
BEZ PAMIĘCI...



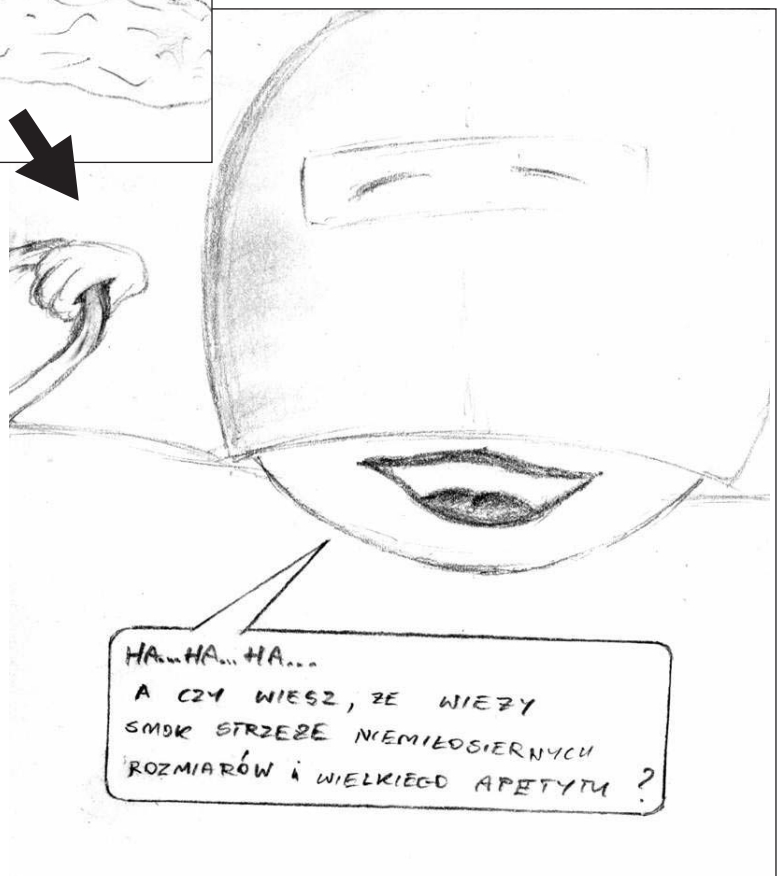
NIE MÓGŁ POZWOLIĆ, ABY JAKIS RYCERZ
URBIEŁ GO I ZDOBYŁ RĘKĘ JEGO
UKOCHANEJ PIERWSZY...
WZIĄŁ WIEC BLASK KSIĘŻYCA
- DAWNO JUŻ ZAPOMNIANY, MAGICZNY MIECZ
UŚPIONY OD TYSIĄCECI - I WTRUSZYŁ
NA ODSIECZ KSIĘŻNICZCE MIRANDZIE

W DRODZE DO WIEŻY SPOTKAŁ
POTĘŻNEGO RYCERZA
NA WSPANIAŁYM RUMAKU

DO KĄD ZMIERZASZ MŁODZIENCZE ?



IDĘ DO WIEŻY NA ODSIECZ
KSIĘŻNICZE MIRANDZIE



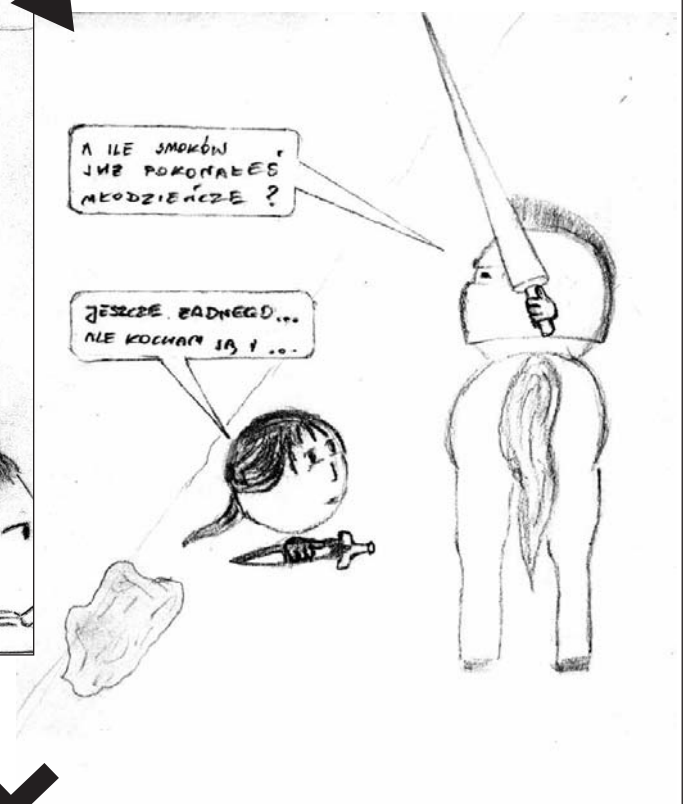
HA...HA...HA...

A CZY WIESZ, ŻE WIEŻY
SMOK STRZEŻE NIEMIŁOSIERNYCH
ROZMIARÓW I WIELKIEGO APETYTU ?

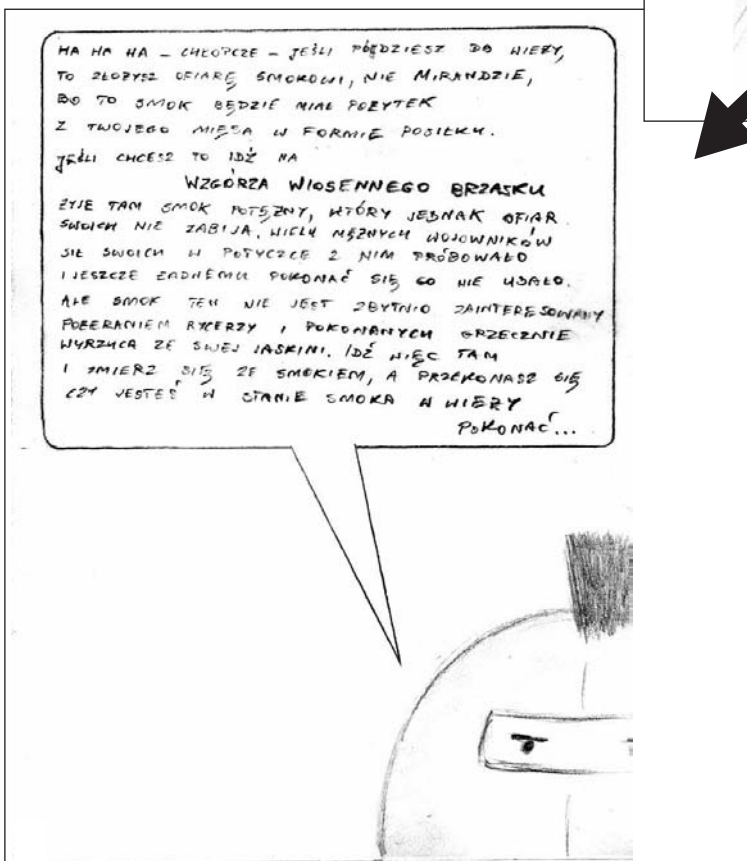


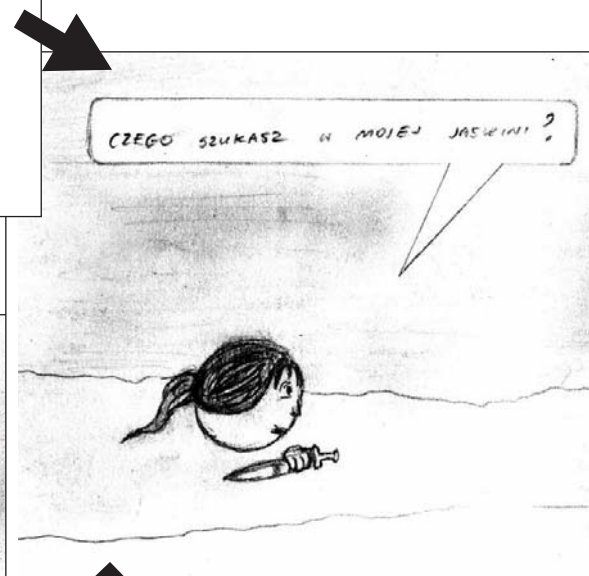
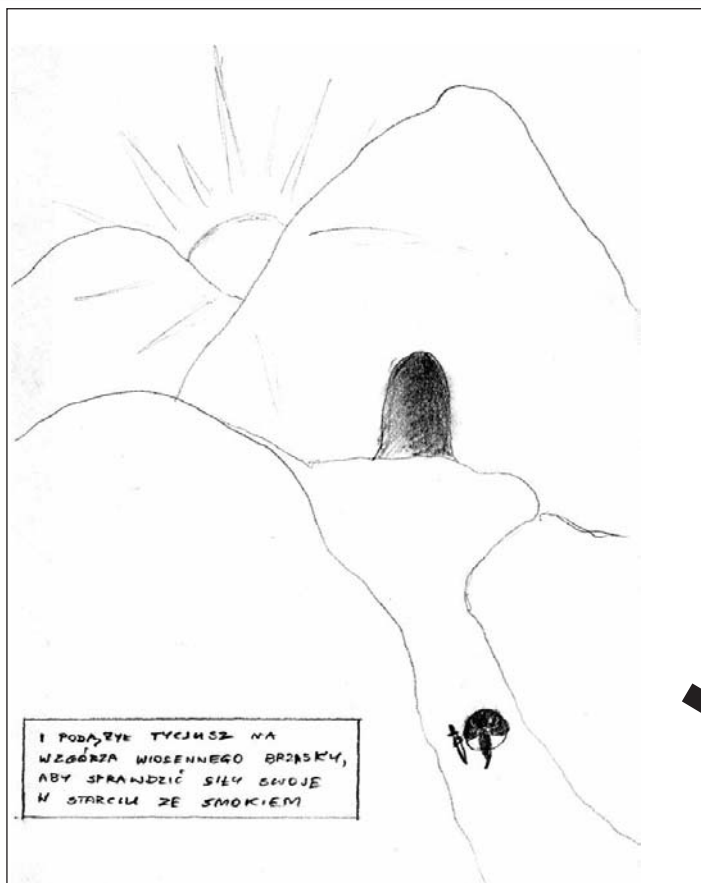
A ILE SMOKÓW
JĄ POKONAŁES
MŁODZIEŹCZE?

JESZCZE JEDNEGO...
ALE KOCHANĄ JĄ I...

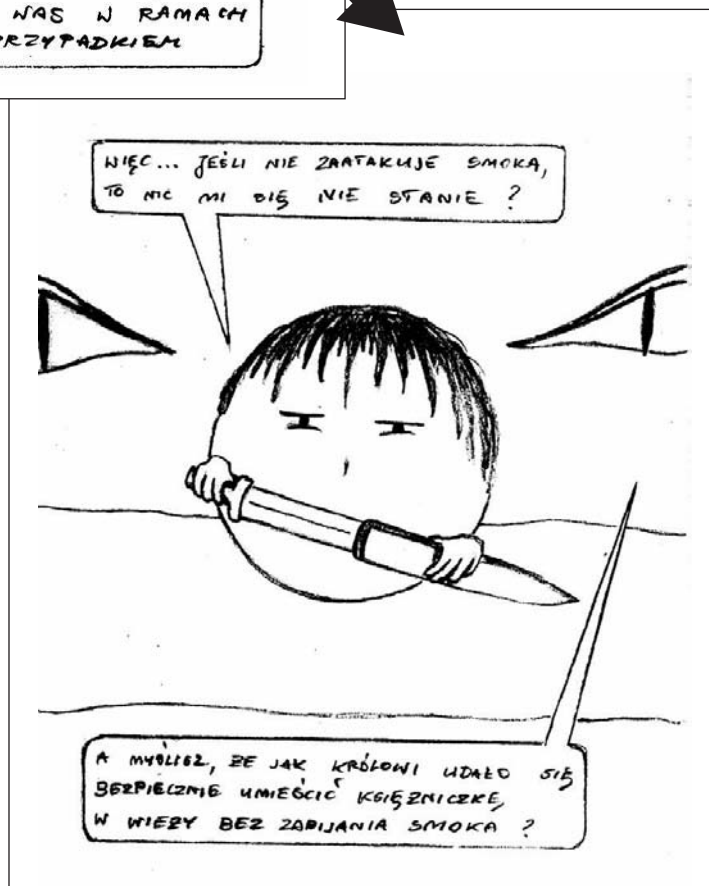
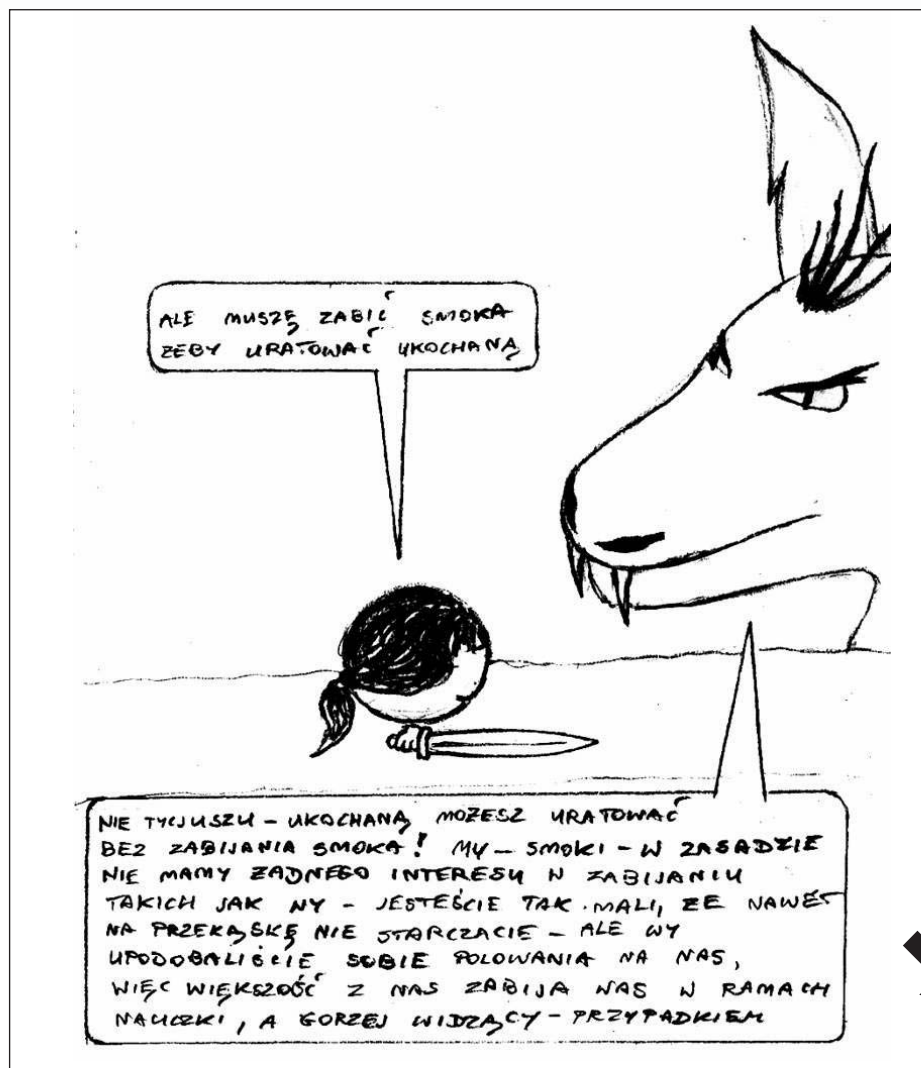


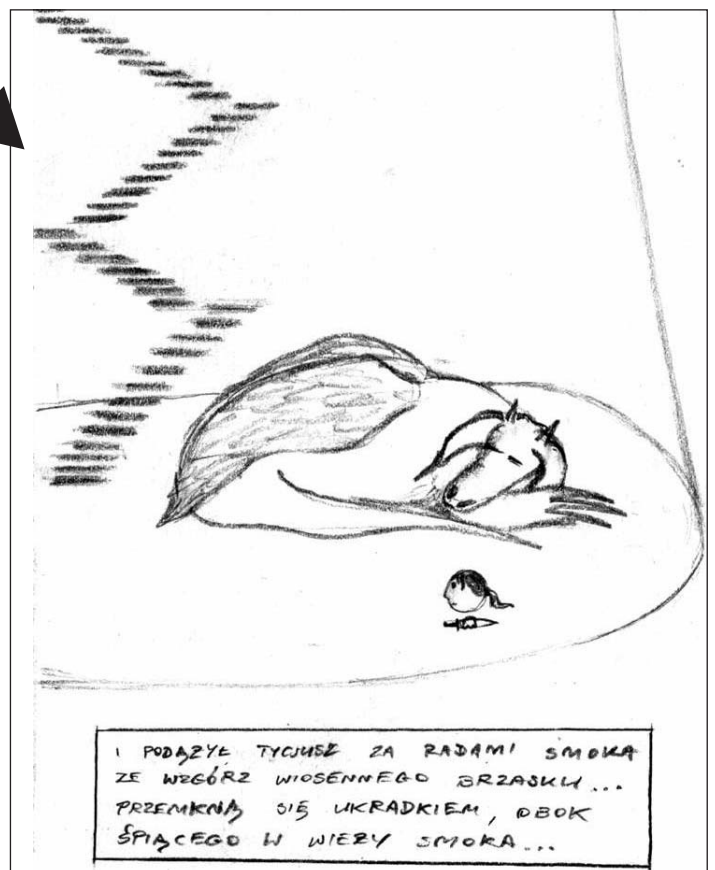
HA HA HA - CHŁOPCZE - JEŚLI PRĘDZIEŚ DO NIEJ,
TO DŁOŻYŚ OFIARĘ SMOKOWI, NIE MIRANDZIE,
BO TO SMOK BĘDZIE NIAŁ PRĘYTEK
Z TWOJEGO NIEŚA W FORMIE POSIEKY.
JEŚLI CHCESZ TO IDŹ NA
WZGÓRZA WIOSENNEGO BRZASKU
ŻYJE TAM SMOK POTĘŻNY, KTÓRY JEDNAK OFIAR
SMOKÓW NIE ZABIJA, WIELU MĘŻNYCH WÓJOWNIKÓW
SIĘ SWOICH I POŁYCZE Z NIM PRÓBOWAŁO
I JESZCZE JEDNEMU POKONAĆ SIĘ CO NIE UDAŁO.
ALE SMOK TEN NIE JEST ZBYTNIO ZAINTERESOWANY
POBEERANIEM RYKERY I POKONANYCH PRZECZNIE
WYRZUCA ZE SWOJEJ JASKINI. IDŹ NIEC TAM
I ZMIERZ SIĘ ZE SMOKIEM, A PRZEKONASZ SIĘ
CZY JESTES W STANIE SMOKA A NIE RYKERY
POKONAĆ...

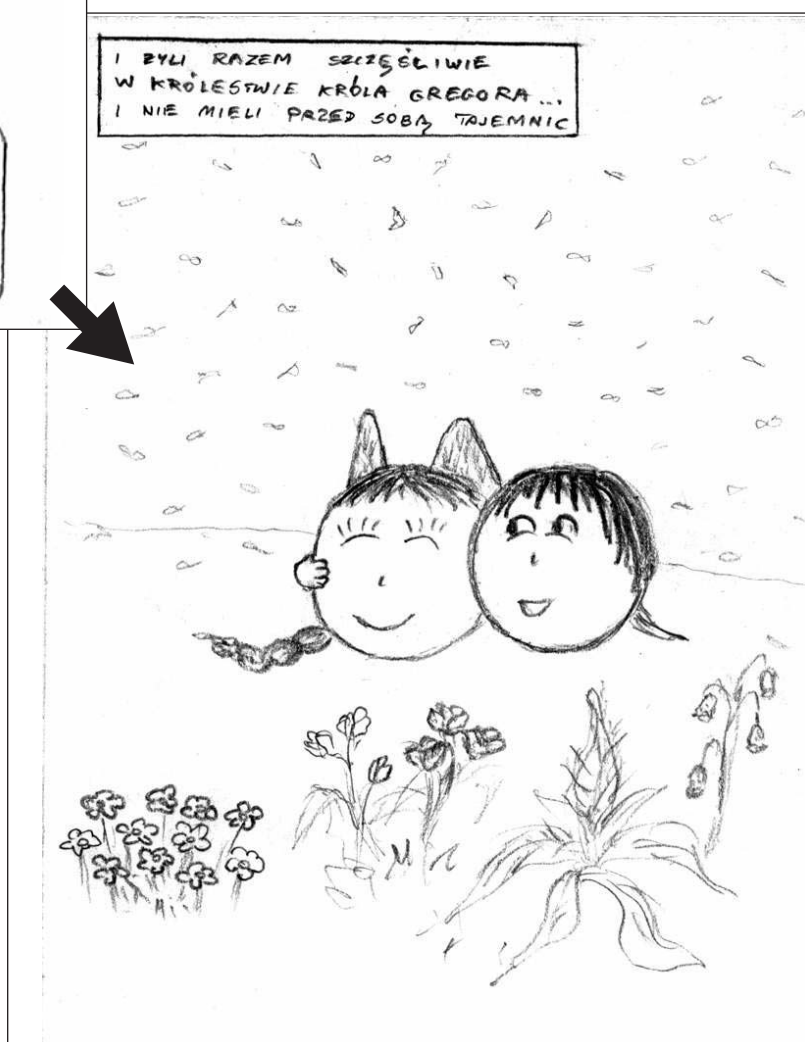












CDN ...

LISTY OD CZYTELNIKÓW

Yo ziomale,
wybaczcie, że mówię nieco ospale.
Ale to tylko wyłącznie wasza wina,
gdyż ten cały zin to jedna wielka kpina.
Zrozumieć teksty Wolfa próbowałem,
i tak się zasiedziałem,
że do piątej nad ranem,
rozgryźć próbowałem.
Problem leży w formie przekazu,
bo z taką to możecie iść prosto do lasu.
Językiem młodzieży posługiwać się nie
umiecie,
Podsumowując jesteście zwykłe ciecie.

Techno Roman z ZiMENZ SKŁAD

Drogi nasz bardzo Techno Romanie
pomimo że pewnie siedzisz w kaftanie
i bardzo głupie jest Twoje pytanie
to ja i tak odpowiem Ci na nie
ale wiedz że gdybym odwiedził Twoje miesz-
kanie
to narysował bym Ci fiutka na ścianie
i nasikał w płatki owsiane
co miałeś spożyć na śniadanie
a jak Ozzy się dowie że słuchasz techniawki
to odgryzie Ci wszystkie brodawki
a potem dostanie czkawki
i spuści ciśnienie ze swej sikawki
na koniec fiutka Ci wkręci w imadło
i wsadzi Ci w tyłek stalowe kowadło
tak głęboko by nie wypadło
robiąc Ci z jelit fajne wahadło
kończąc już odpowiedź dla Ciebie bracie
chciałem Ci życzyć i Twemu tacie
by wam na dworze rozdarły się gacie
i temu zadaniu chyba sprostacie

-Red.n.n.r.m.l.n.y DrWiśnia

**Ja protestuję!!! Czy wy musicie się wszę-
dzie pchać?? Myślicie, że ja was nie
znam?? Wędrujecie od jednego projektu
do drugiego. Energia was rozpiera chyba!
Weźcie zajmijcie się nauką, nieroby wy
jedne. A prowadzenie pisemek zostawcie
innym, PROFESJONALISTOM!**

Konkurencja

bez komentarza

- Redakcja

**Dzien obry czego niedajecie pełnych gier do pi-
zma inny tak robia i mją z tego kasie zrupcie**

cos z tym bo dalego niezajedziecie .no może za-
cznijecie od nowego nidforspid po to zajebizta
gra jest a jós z nie hcm kópofać stadioufek po
to tera nie est cool .czekam!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Ale
gazedka jest spoko man!

Mega De@TH KIILER z Bździuchów

Ostatnio wychodzące gry są tak nudne i za-
łosne, że wstyd by nam było taką tandetę da-
wać nawet za darmo, a nic nie wskazuje na to,
aby coś się miało zmienić na lepsze w związ-
ku z czym niestety, albo nauczysz się czytać
co umożliwi Ci odnalezienie rozrywki w lite-
raturze, albo poproś kogoś żeby nauczył Cię
obsługi Torrenta...

- IronWolf

Drogi PODtext'cie,
Mam problem dlatego piszę do waszej
osławionej i specjalizującej się w TE spra-
wy gazety. Otóż mam 12 lat, a moja 8 let-
nia dziewczyna nie chce uprawiać sexu z
dziadkiem mojego sąsiada. Niestety tam-
ten ma alergię na wszelkie skurzanę wyro-
by, a Nataszka nie bawi się inaczej. Drogie
Bravo! Rozwiązaliście nie jeden problem
pomóżcie i mi. Bardzo dziękuję i chętnie
się odwiedzicie!

PS: Mam nadzieję, że nie pomyliłam adresów.

Lolita -=XxX=

Miszczu sprawa jest prosta jak 2+2=11. miej
na uwadze to że dziadek sąsiada to czło-
wiek zapewne już stary i schorowany. Aler-
gia na skórę jest dosyć nie bezpieczna cho-
roba i nie należy narażać życia tego przemi-
łego zapewne starszego pana. Proponuje byś
zamiast wysyłać Nataszkę to sąsiadów sam ja
posiadł i tyle!

Redakcja

Wszystkich chętnych zapraszamy do pi-
sania listów na adres podtext@tlen.pl. Po-
staramy się by żaden nie został pominięty.
Miłego pisania życzy redakcja pisma
"PODtext".



Droga Redakcjo!

Znacie jakies fajniusi piosenki bo nie mam czego sluchac i chcialabym sobie sciagnac czekam na odpowiedz.

Patinka

To proste! Na topie jest Disco Polo i tego się trzymaj siostrzo! Jeśli nie lubisz takiej ostrej muzyki to nie ma problemu, możesz słuchać hitów z stajni teletubisiów ew. przeboje Rek-sia 2005. Specjalnie dla ciebie zrobiliśmy w redakcji małą ankietę i wyszło że większość słucha sąsiadów zza ściany ale to dla wybitnych melomanów. Idź za swoim uchem!

Redakcja

Witka!

Nazywam się Don i pochodzę z USA. Mam mały problem z kolegami ze szkoły. Kiedy wchodzę to szkoły to natychmiast słyszę testy typu: "Yo, nigger" albo "Hey bitch suck my dick". Pełno rasistów, a to że mam czarny kolor skóry nie oznacza że można mnie tak traktować. Kupilem ostatnio magnum 45. I teraz pytanie czy w Polsce mogę zastrzelić 61 osób ze szkoły i poprosić o deportację do USA?

Don "BadDog"

Pronto że możesz.... A co najciekawsze.. to jeszcze uznają cię za niepoczytalnego i wsadza do zakładu dla psychicznych. Tam darmowa kablówka i jedzonko. Takie mini wakacje na koszt państwa! A jeśli koniecznie chcesz wrócić do USA to polecam to nagrać kamera oddać to do TVN i dla efektu zaatakować dziennikarza! Deportacja do domu gwarantowana!

Redakcja

Droga Redakcjo.

Może mi pomożecie bo pytałem już wszystkich kumpli! Otóż jak szybko wasze dziewczyny dochodzą? I czy chce po tym jeszcze więcej?

Maciej z Warszawy

To zależy jak daleko ode mnie stoi moja dziewczyna, jak jestem niedaleko to dochodzi do mnie w kilka sekund :P jak pierwszy raz wracała ode mnie do siebie to doszła w 20 minut, teraz ma lepszy czas. Satysfakcjonuje cie moja odpowiedź :>

Redakcja



Vietnam

